

Oefening 6

Mastermind



Mastermind



Situering: samenvatting spelregels (1 spelronde)

- 1. De codemaker maakt een door de speler te zoeken combinatie kleurpinnen = "code" (standaard 4 pinnen gekozen uit 8 kleuren).**
- 2. De codebreker zoekt deze "code" door code-voorstellen te maken. Standaard zijn maximaal 12 codevoorstellen toegelaten.**
- 3. Elk voorstel wordt door de codemaker geëvalueerd. De feedback (van het voorstel t.o.v. de code) wordt opgesteld als volgt:**
 - feedback bevat maximaal zoveel rode en/of witte pinnen als de code**
 - elke rode pin = een kleurpin op juiste plaats**
 - elke witte pin = een kleurpin op foute plaats**
 - 4 rode pinnen = geheime combinatie gevonden = einde ronde.**



Mastermind

Dit spel kan gespeeld worden tegen een codegenerator.

Spel, met twee spelers, is ook mogelijk.